

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

BRAÇO TELESCÓPICO LEVA HERÓI MAIS LONGE

TÍTULO: «Bionic Commando»
MÁQUINA: Spectrum

UUUPIII! Agora já não é preciso descer até ao jardim para, pendurado no árvore, brincar aos «tanzans». Com *Bionic Commando* chegado à memória do micro (mesmo que arrumado na muito aborrecida forma de multicarregamento em 48 K) é possível baloiçar com os pés bem assentes no chão. É tudo uma questão de estender o braço telescópico do comando que controlamos.

Parece que ninguém acreditava que *Bionic Commando* alguma vez chegasse ao micro. Difícil fazer a conversão, dizia-se. Ora, pois, ei-lo no Spectrum e com toda a gente a dar-lhe

aplausos. Simples, inicialmente, *Bionic Commando* ganha cor e mais complexo grafismo nos níveis mais avançados. Quanto mais o jogador progride, maior é o festival. Uma espécie de prémio para o esforço denodado de quem se meter nesta «cavalaria». Claro que alguns vão lá chegar com um puke, mas isso é outra história...

O jogador controla um comando que se infiltra em território inimigo para desactivar alguns mísseis apontados a alvos estratégicos. O tempo, contado em unidades, é um grande problema. Duzentas unidades por cada nível e nem mais uma.

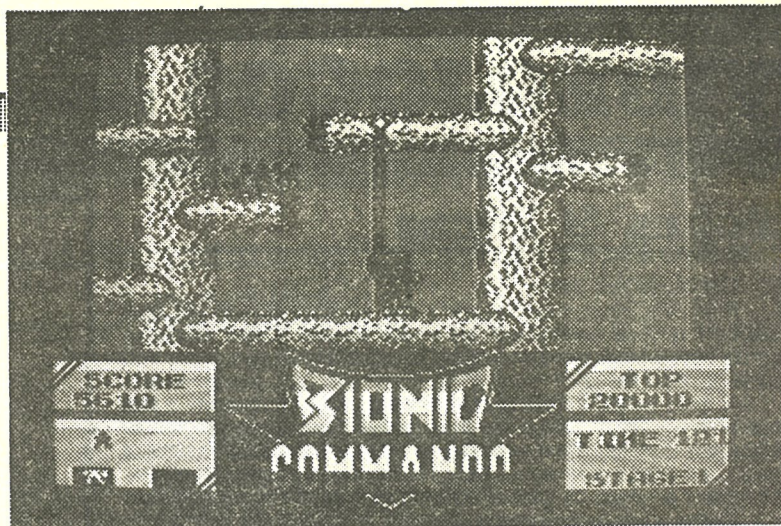
Ao todo o jogador tem de vencer cinco níveis, que vão desde a selva, onde desce de pára-quadras, até ao complexo onde os mísseis se encontram, passando por um forte, um labi-

rinto de tubos e torres de controlo. Tudo controlado por imensos soldados inimigos que não vão perder toda e qualquer oportunidade para interromperem a progressão do herói.

Após a descida da floresta o jogador tem de fazer o seu caminho para o alto, de plataforma em plataforma, utilizando o braço telescópico de que está munido. O braço serve, também, para desferir demolidores socos. Experimente...

Como abrir caminho a murro pode não levar o comando muito longe, há uma arma disponível que pode ser um ótimo auxiliar. E quem olhar com atenção para o alto pode descobrir pára-quadras com bônus interessantes: poder de fogo suplementar, mais rapidez para o braço. Estique o braço e recolha tudo.

Quatro vidas são pouco para tão



longo caminho. Por isso mesmo convém evitar as quedas ou os tiros disparados pelo inimigo. E quanto a inimigos, que ninguém pense que há poucos por aquelas bandas. Abelhas assassinas e plantas com estranhas inclinações abundam na selva. Canhões que vomitam metralha continuamente são o pão nosso de cada dia no forte. E que dizer dos comedores de tubos, que tornam tudo cadavez mais difícil? Ou dos helicópteros que

adoram largar bombas, logo no nível imediato? Já chegou ao fim? Então sempre conseguiu passar aqueles robôs que lhe impediam a passagem? Pena, não é, porque agora vai ter de voltar ao princípio. Vá lá, estique o braço.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A não perder

FUTEBOLISTAS DE COMPUTADOR

GANHAM MAIS UM «RELVADO»

TÍTULO: «Peter Beardsley's International Football»
MÁQUINA: Spectrum

PAIXONADOS do futebol, é favor apresentarem-se. E tempo de vos apresentar mais um jogo de (adivinhem lá...) futebol. Desta vez *Peter Beardsley's International Football*.

Numa área tão igual a si própria como o futebol, sem possibilidade de muita variação (são sempre 11 jogadores de cada lado, duas balizas, uma bola, um árbitro, mais alguns juizes de linha, treinadores, presidentes, adeptos, muito público e um número cada vez maior de «hooligans») não se pode esperar que haja surpresas.

É assim que *Peter Beardsley's International Football* é mais um jogo na linha de *Match Day*. O que, como não será difícil perceber, o coloca logo numa posição de desvantagem quando se entra no campo



das comparações. É que *Match Day* (I ou II) há só um.

Mas quem for mesmo apanhadinho pelo género não pode dar-se ao luxo de perder mais esta cassette para juntar às que vão enchendo a prateleira.

O sistema da seta sobre o jogador que melhor pode chegar à bola reaparece em *PBIF*. Com os jogadores dos dois lados a serem indicados desta forma. Gráficos com as habituais dificuldades encontradas num jogo deste género e aquele eter-

no verde que fica sempre tão bem conseguido na versão para os micros. Vá lá saber-se como é que os programadores o fazem...

Quem conhece o género sabe o que o espera. As habituais escolhas de equipas, dos jogos a jogar. E depois, é tempo de ir resolver tudo no rectângulo... verde.

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 8
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar por apreciadores

FUJAM DEPRESSA QUE A PANTERA ESTÁ AÍ

TÍTULO: «Pink Panther»
MÁQUINA: Spectrum

DEPOIS de Hércules, a Gremlin parece decidida a ficar por maus caminhos. Que saudades dos velhos tempos desta editora. Quem se lembra?

Pois é. A *Pantera Cor-de-Rosa* já andava aí no mercado há algum tempo, supõe-se que a pôr os nervos em franja a muita gente. Parece que a cópia do jogo que está distribuída no mercado português está «marada». Vai daí, ninguém consegue fazer muito com este *Pink Panther* que a Gremlin em tão má hora decidiu editar.

E diz-se má hora (boa para quem já desistiu de jogar este jogo) porque *Pink Panther* parece ser mau até dizer chega. Os gráficos só são bons no «screen» de abertura. Depois, é tal a confusão de cor e riscos que até faz doer a vista. A *Pantera* desta infeliz transposição tem de guiar o seu mestre (que é sonâmbulo) evitando-lhe o incómodo de chocar com paredes ou outros obstáculos que parecem aparecer por todos os cantos. Não que a *Pantera* esteja preocupada com o dormir do patrão. O que a preocupa, isso sim, é o acordar. É que se o seu senhor abrir o olho, vai descobrir que ela voltou à senda do crime e está a roubar as pratas da casa.

Mas a história começou mesmo quando a *Pantera* se ofereceu para



um emprego, que conseguiu (e isto é uma dica) usando o chapéu alto.

Só então chegou à mansão do sonâmbulo, onde está de momento muito ocupada tentando que o «boss» não acorde. E fá-lo, virando-o sempre que algum obstáculo aparece pela frente, ou tocando a campainha, que o dorminhoco de pé segue como um verdadeiro cão de Pavlov (se não sabem a que me refiro, é favor consultarem uma enciclopédia — JA).

Closeau, o inspector mais azarado de todo o universo, segue na pista da *Pantera*. E está na casa da história. Para se livrar do poli-

cia, a *Pantera* só tem que usar os buracos insufláveis (é inacreditável a quantidade de coisas que eles inventam — JA).

Praticamente injogável, *Pink Panther* é, mesmo que não insuflável, um dos maiores buracos na história da Gremlin. E uma mancha negra na carreira da *Pantera Cor-de-Rosa*. Por isso mesmo não incluem esta mancha na vossa coleção de jogos.

GÉNERO: Acção
GRÁFICOS (1-10): 4
DIFICULDADE (1-10): 10
CONSELHO: A esquecer... e depressa!

IRMÃOS DE SANGUE NÃO TÊM IMAGINAÇÃO

TÍTULO: «Blood Brothers»
MÁQUINA: Spectrum

NÃO se sabe bem por que razão mas a história cheira um pouco a «Guerra das Estrelas» só que na versão a dois heróis. Assim, o jogador (ou jogadores, o que torna as coisas mais complicadas, vocês vão descobrir porquê...) controla Hark e Kren, dois irmãos que de volta a casa após uma expedição pelos montes do planeta onde vivem, Sylvania, descobrem que a sua aldeia foi varrida do mapa (família incluída) pelos terríveis Escorpídeos, o bando de mauzões daquelas bandas. Como se percebe, a história é muito pouco original...

Hark e Kren partem pois em busca dos malandros, dispostos a vingar a família e, ao mesmo tempo, recuperar os bens que os ladrões chamaram seus. Controlados pelo jogador, alternadamente, os manos viajam por um vasto e pouco imaginativo complexo de túneis onde os Escorpídeos costumam passar as horas de folga.

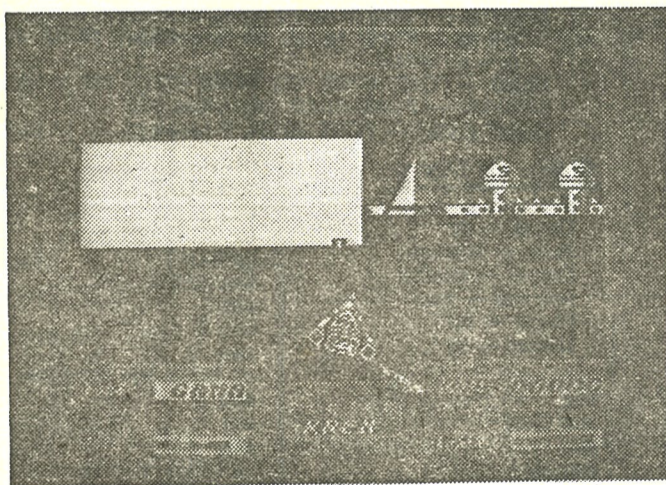
Inimigos há-os, e muitos, lá por baixo. E alguns são bem difíceis de derrubar, exigindo mais do que um disparo (seis, para ser exacto). E depois há que tomar cuidado com outros, que adoram atacar pela retaguarda. Cuidado, também, e muito, há que tomar com o movimento do irmão que controlamos. É que um passo em falso e pode ser o contacto com as superfícies líquidas dos subterrâneos, que parecem compostas de ácido sulfúrico. E acreditem que não é fácil controlar Kren ou Hark.

Complicado, também, é disparar. O equipamento dos irmãos é poderoso mas tem um recuo considerável e é bem possível disparar um tiro e viajar, como uma bala, no sentido oposto ao do disparo. Com as consequências que é fácil prever.

Mas se tudo isto já é «pano para mangas», imaginem agora o que é viver com energia sempre a rair os mínimos, munições a penderem para o zero e o combustível de um «jet-pack» que desaparece como gelado no Verão. Alguém disse fácil???

Resumindo, *Blood Brothers* — assim se chama o jogo — é uma pouco imaginativa aposta da Gremlin. Mais um caso de sangue «blood» desta editora, também, responsável por *Blood Valley* — que era (é) um desastre. Mas atenção ao que se segue...

O que salva *Blood Brothers* da condenação é a movimentada corrida de obstáculos que o jogador (ou jogadores) pode escolher e que



funciona como subjogo. O jogador (ou os ditos e não se volta a repetir) controla uma moto voadora que deve guiar por entre muros aproveitando todas as nesgas para ir mais adiante. Quando o espaço não for suficiente, talvez o canhão bem apontado sirva para abrir caminho. É questão de ter o dedo leve e saber calcular o momento exacto e ângulo de impacto.

É nesta secção (onde há que procurar poços que levam ao interior do labirinto) que está muita da diversão de *Blood Brothers*. Mais uma vez os problemas de combustível estão presentes, mas é bem ao nível da perícia que tudo (ou quase) se resolve.

Como nota final diga-se que, caso um dos irmãos morra, o outro continua a busca. Mas em boa verdade se acrescenta que, se morrerem os dois, ninguém dará pela falta de Hark e Kren.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: Veja antes de comprar

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

- 1.º — STREET FIGHTER
- 2.º — 1943
- 3.º — PETER BEARDSLEY
- 4.º — FOOTBALL MANAGER II
- 5.º — ROAD BUSTERS
- 6.º — TARGET RENEGADE
- 7.º — MAD MAX
- 8.º — HERCULES
- 9.º — VINDICATER
- 10.º — MARAUDER

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos José Melo e Silva, Triudus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

Ora muito boa tarde. Primeiras linhas para vos pedir que só escrevam de um lado da folha quando escreverem para «A Capital». É que ainda há cartas com letrinhas dos dois lados e essas, como se indicou, vão parar à cesta secção.

E mais linhas, para deixar aqui a indicação de que muito em breve vamos ter aqui, finalmente, a referência a alguns programas feitos em Portugal. Uma aventura, um jogo de estratégia (embora seja uma adaptação) e um teste. Tudo coisas interessantes que chegaram ao Poço da Cidade e foram alvo de atenta espreitadela.

Como vocês terão notado, também, o sistema de distribuição de cassetes às melhores dicas parece ter desaparecido. Puro engano. O que sucede é que a indicação dos nomes dos contemplados só será feita quando as cassetes estiverem preparadas para seguirem no correio. É que já começavam a chegar cartas de premiados preocupados com o tempo de espera para receberem os seus jogos. Assim, ficam sem preocupações porque não sabem, sequer, de ganharam alguma coisa. Quando tudo estiver preparado, os nomes serão publicados nestas páginas e, pouco depois, as cassetes chegarão ao destino. E, por favor, não escrevam a dizer que querem jogos porque acham que a vossa colaboração é o melhor. Isso não vale e não serve para «dobrar» o inflexível júri escondido nas caves do Poço da Cidade.

Mas vamos ao vosso material, com o proverbial atraso que vocês referem e que parece difícil de ultrapassar. Neste momento cerca de meio milhar de cartas espalha-se por todos os recantos de todas as gavetas de uma pobre secretária (de madeira, e ainda bem), e é mais do que certo que, mesmo com uma triagem que vai enviar muita correspondência para a cesta secção, ainda vai demorar algum tempo antes que a carta que o leitor x escreveu no dia y apareça. Tenham paciência.

Desporto no Barreiro

Da Rua José Elias Garcia, n.º 25-7.º dt.º — 2830 Barreiro, escreve António Santos sugerindo que se faça em «Videojogos» uma secção de recordes de jogos a exemplo do que existe na revista «Your Sinclair». Sugestão anotada mas recusada. É que mesmo na «Your Sinclair» ou na «Crash» (que também tem algo deste género) sabe-se que muitos dos pontos são falsos. Até há leitores que enviam pontuações que não é possível obter nos jogos para que as referem. E depois há que contar que uns usam pokes para fazerem pontos. Não, António, «A Capital» não vai dar espaço a esse tipo de coisas.

Já o mesmo não se pode dizer no capítulo das dicas. E como que a provar isso, eis algumas das dicas que António Santos enviou.

MATCH PONT — No final, para obter ases, carregue na tecla para a esquerda e dispare (várias vezes isto não resulta). E para vos despertar o interesse, se ganharem na final, a taça brilhara. (Pelos meios brilha na minha versão.)

FOOTBALLER OF THE YEAR — Vão todas as jornadas ao quadrado do ponto de interrogação que normalmente ganham dinheiro.

FOOTBALL DIRECTOR 2 — Quando uma das equipas subir à 3.ª divisão emprestem os jogadores à equipa da quarta (só os melhores) que está subindo facilmente e ficará com uma boa equipa.

STREET BASKETBALL — Escolham o bom aluno, o *The slammer* e o *Hot shot* e para ganharem no nível *hard* para marcarem pontos fintem todos os adversários e lancem de baixo do cesto que metem sempre. Para tirarem a bola ao adversário venham atrás dele e se não lhe tirarem a bola ele, sentindo-se apertado, quase nunca mete. Depois de ele lançar apanham a bola e metam ponto.

Pokes da Caparica

Querem trocar correspondência com outros leitores e são do Monte de Caparica Nelson Xavier da Silva e Hélder Xavier. (Escrevam-lhes para a Rua Alves Redol, n.º 48-B, Porfirios — 2825 Monte de Caparica.)

Destes atentos leitores de «Pokes e Dicas», alguns pokes que podem servir aos mais perdidos.

GUN RUNNER

- 25 PRINT AT 10, 5; "Ponha Gun Runner em andamento"
- 30 LOAD "" CODE
- 35 POKE 64531, 68
- 40 RANDOMIZE USR 64512
- 45 POKE 65 120, 12
- 50 FOR T = 23308 TO 23323
- 55 READ A: POKE T, A: NEXT T
- 60 DATA 175, 50, 19, 192, 50, 132
- 70 DATA 190, 50, 169, 192, 50
- 80 DATA 69, 205, 195, 198, 187
- 90 RANDOMIZE USR 65082

GAME OVER → Código para o segundo nível: 18024
GAME OVER (II Parte)

- 1 MERGE "" : RUN 10
- 15 LOAD "" CODE: POKE 25037, 201:
- RANDOMIZE USR 25000: POKE 38643, 58:
- POKE 38631, 201: RANDOMIZE USR 31620

PROIBITION

- 1 MERGE ""
- 35 POKE 25075, N

- CROSSWIZE** — POKE 34906, 255
- METAL ARMY** — POKE 41012, 255: POKE 41022, 255
- KARNOV** — POKE 32972, 0
- BLACK LAMP** — POKE 33607, N (Máximo 50 vidas)
- DAN DARE II** — POKE 53822, N
- GRYZOR** — POKE 33015, N
- FIRE FLY** — POKE 44998, N
- RASTAN** — POKE 48909, N
- SUPER SPRINT** — POKE 49358, 201
- SCUMBALL** — POKE 49098, N
- SURVIVOR** — POKE 20141, 0

NOTA: N=n.º de vidas.

Dizzy, de novo e por fim

Vitor Miguel Neves Fernandes, da Rua Fernão Lopes, 8-3.º dt.º — 1000 Lisboa, acha que Dizzy merece toda a atenção. Por isso decidiu-se a explicar como acaba este jogo. E aproveitou para enviar mais algum material. Entretanto, quer trocar correspondência com outros leitores que utilizem o 128 K, para troca de jogos, so-

POPEYE

DK'TRONICS - '85

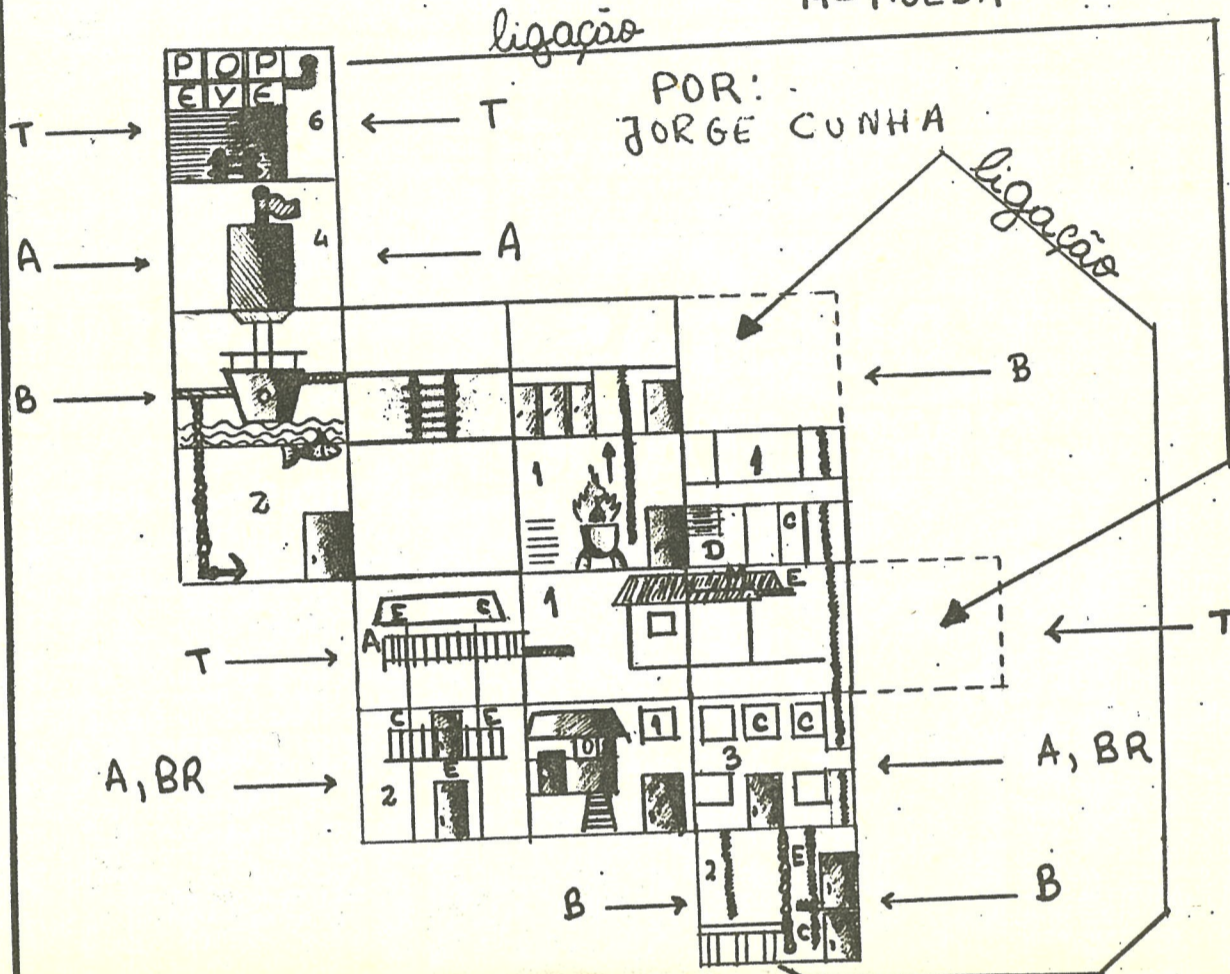
- OS NÚMEROS EM CADA SALA REPRESENTAM O NÚMERO DE CO-RAÇÕES LA' EXISTENTES

T-TRANSPORTE
A-ABUTRE
D-DRAGÃO

B-BRUXA
BR-BRUTUS
O-OLÍVIA PALITO

E-ESPINAFRES
M-MOEDA

C-CHAVE



luções e para saber como usar o chip de som a partir do código máquina. Quem quer escrever-lhe?

- ENDURO RACER** — POKE 43657, 0 (tempo)
- THRUST II** — POKE 34200, 0 (vidas inf.); POKE 33996, n (n = n.º vidas)
- BOMB JACK II** — 31415, n (n = n.º vidas); POKE 31060, 0 (vidas inf.); POKE 33841, 201 (sem música); POKE 34860, 201 (os inimigos quando se convertem vão para cima); POKE 35854, 201 (os inimigos morrem antes); POKE 34441, 201 (sem inimigos); POKE 34469, 0 (inimigos imóveis); POKE34 076, 201 (jogo difícil)
- MEGABUCKS** — POKE 37460, 0 (tempo inf.); POKE 32020, 0 (créditos inf.); POKE 38166; 201: POKE 38153, 0; POKE 38154, 0 (energia inf.)
- OLLI & LISA** — POKE 36076, 201 (vidas inf.)
- FIST II** — POKE 23805, 28; POKE 23832, 33; POKE 23833, 181; POKE 23834, 105; POKE 23835, 54; POKE 23836, 182; POKE 23837, 195; POKE 23838, 14; POKE 23839, 241 (imunidade na 2.ª parte — PRACTICE)
- SPIRITS** — POKE 51754, 0 (vidas inf.); POKE 51453, 0 (energia inf.); POKE 48025, 50 (imunidade); POKE 49688, n (n = n.º vidas)
- FEUD** — POKE 47190, 100; POKE 49210, 100 (vidas inf.)
- URIDIUM** — POKE 31307, 201 (vidas inf.)
- GAME OVER** — POKE 39334, 0 (vidas inf. — 1.ª parte)

O fim de Dizzy

- Esquerda — esq
- Direita — dir
- Subir — sub/cim
- Descer — des/bai
- Apanhar — apa
- Largar — lar
- Utilizar — uti

- esq
- apa GUN
- esq
- esq bai
- uti GUN no vagão
- bai
- apa KEY
- cim
- dir
- lar KEY
- esq bai
- bai 2 x
- apa COAT
- cim 2 x
- dir
- esq cima
- lar COAT
- apa SEED
- dir
- uti SEED no pássaro
- esq cim
- esq (CUIDADO!)
- lar SEED,

- dir
- apa COAT
- esq
- uti COAT nas gotas
- lar COAT
- apa SEED
- esq
- esq
- cim
- uti SEED nos pássaros
- esq
- cim
- esq
- uti SEED no pássaro
- dir
- bai
- dir
- bai
- dir
- dir
- dir 9 x
- uti SEED no pássaro
- sub
- uti SEED nos pássaros
- des
- dir 2 x
- lar SEED
- esq 13 x
- cim
- dir
- esq
- cim
- esq
- apa EMERALD

- dir
- bai
- dir
- bai
- dir
- lar EMERALD
- esq 2 x
- cim
- esq
- apa BAR
- dir
- bai
- dir 2 x
- lar BAR
- esq 2 x
- cim
- apa DRY ICE
- bai
- dir 2 x
- lar DRY ICE
- apa BAR
- uti BAR no alçapão
- apa COAT
- bai
- esq
- uti COAT nas 3 gotas
- dir
- cim
- dir 11 x
- uti COAT na gota
- lar COAT
- esq 5 x
- apa EMPTY BOILE
- esq 2 x
- lar EMPTY BOILE no caldeirão
- dir
- apa TORCH
- esq
- lar TORCH ao lado do caldeirão
- esq 2 x
- apa KEY
- dir 9 x
- uti KEY na porta
- apa SEED
- dir
- uti SEED nos 2 pássaros
- dir
- uti SEED nos 2 pássaros
- lar SEED
- esq 4 x
- cim
- apa SPADE
- bai
- esq
- lar SPADE ao lado do cogumelo
- dir 5 x

- apa INSECTISIDE
- esq 3 x
- uti INSEC. na aranha
- esq 2 x
- uti INSEC. na aranha
- esq 4 x
- uti INSEC. na aranha
- esq 4 x
- uti INSEC. na aranha
- dir
- esq bai
- bai
- uti INSEC. na aranha
- bai
- dir cim
- uti INSEC. na aranha
- esq
- cim
- cim
- dir
- lar INSECTISIDE
- esq cim
- esq
- bai
- esq 2 x
- apa GARLIC
- dir 2 x
- cim
- dir 2 x
- esq bai
- bai
- esq
- uti GARLIC no morcego
- dir 2 x
- uti GAR. nos morcegos
- lar GARLIC
- apa LASER
- esq
- bai
- uti LASER no fantasma
- cim
- dir
- apa GARLIC
- esq
- bai
- dir bai
- uti GARLIC no morcego
- esq
- lar GARLIC
- dir cim
- apa HAT
- esq
- cim 2 x
- dir 7 x
- lar HAT entre as 2 árvores
- esq 6 x
- esq cim
- esq

apa DRY ICE
dir 8 x
lar DRY ICE entre as 2
árvores
apa SPADE
lar SPADE entre as 2 árvores
depois de cais mais:
DRY ICE e HAT...
apa HAT
uti HAT na estalactite
dir
uti HAT na estalactite
dir
uti HAT nas estalactites
esq 2 x
lar HAT
apa DRY ICE
esq (CUIDADO!)
saltar para o cogumelo e de-
pois contra a cascata, quando
estiver quase a tocar-lhe lar
DRY ICE e ela parará de
correr.
no labirinto para facilitar a in-
terpretação numerei os pisos
de 1 a 4; sendo o 4 o superior
e o 1 o inferior.
baixo plataf. 3
cimo plat. 4
esq portão abre
esq
baixo plataf. 3
dir portão sai
esq
cimo plataf. 4
dir
dir
baixo plataf. 3
dir
baixo plataf. 2
esq 2 x
dir
baixo plataf. 1
agora é direita mas CUIDADO!
no final, mais ou menos a 6
caracteres do final do mesmo,
abre-se um buraco fatal pelo
que se deve saltar quando
acabar a plataforma sólida e
começar o rio sob a plataf. 1 -
dir
esq
esq
esq abre-se uma porta na pla-
taf. 3
dir 2 x
cimo plataf. 2
dir
cimo plataf. 3
esq
cimo plataf. 4 (lado esquerdo)
esq
esq
apa OLD PICK
cimo plataf. 4. Como? Aí vai...
colocar-se em cima do eleva-

dor, largar OLD PICK e agora
ao mesmo tempo carregar em
dir, saltar e apa. Repita até
conseguir
e agora é...
dir
dir
bai plataf. 3
cimo plataf. 4 (lado direito)
e saímos do LABIRINT
dir 2 x
lar OLD PICK
esq
dir cim
apa TRUET
esq
dir
lar TRUET no cogumelo da
plataforma
apa OLD PICK
cim
lar OLD PICK
bai
dir 2 x
apa CUTTERS
esq 2 x
cim
esq 6 x
esq bai
bai
esq 2 x
lar CUTTERS na corrente
esq 2 x
apa WIC
dir 4 x
cim
dir 3 x
lar WIC no caldeirão
esq 2 x
esq cim
esq
apa ESMERALD
dir 12 x
lar ESMERALD no deus
esq 4 x
apa OLD PICK
dir 4 x
bai
lar OLD PICK no final do tçnel
esq
apa DAGGER
dir
cim
esq 10 x
esq cim
esq 2 x
lar DAGGER
dir 3 x
esq bai
bai
bai
dir bai
dir 2 x
colocar-se em cima do cogu-
melo e saltar, depois dir e a
seguir saltar + direita e cai a

plataforma do lado de cima
para baixo, agora...
apa OIL
esq 3 x
cim
cim
dir 13 x
lar OIL na roldana
apa FEATHER
esq 10 x
lar FEATHER no caldeirão
esq 2 x
apa INSECTISIDE
dir 13 x
uti INSEC. na aranha
lar INSECTISIDE
esq 13 x
esq bai
bai 2 x
apa GARLIC
cim 2 x
dir 14 x
uti GARLIC no morcego
lar GARLIC
dir cim
apa BREW
esq 12 x
lar BREW no caldeirão
dir 7 x
apa COAT
dir 4 x
cim
uti COAT na gota
bai
esq 13 x
esq cim
esq 2 x
lar COAT
dir 16 x
cim
apa HEART
bai
esq 2 x
lar HEART na camp
esq 5 x
bai
apa HAT
cim
dir 5 x
bai 2 x
uti HAT na estalactite
lar HAT
apa DIAMOND
cim 2 x
esq 11 x
esq cim
esq 2 x
lar DIAMOND na linha
apa COAT
esq bai
uti COAT na gota
dir
lar COAT
apa DAGGER
esq
largar DAGGER
dir

apa COAT
esq 2 x
uti COAT na gota
esq
lar COAT
apa AMULET
bai
cim
dir 19 x
cim
dir
uti AMULET nas bolas de fogo
lar AMULET
esq
bai
esq 13 x
esq bai
bai 2 x
dir bai
bai
apa GOLD
cim
esq
com 2 x
dir 9 x
lar GOLD no vaso
colocar-se em cima do vaso
subir para cima da casa e sal-
tar para a esquerda, cai um
objecto...
apa LINE
esq 6 x
lar LINE no caldeirão
apa FULL BOILE
dir 11 x
lar FULL BOILE
dir
apa MAGNETIC
esq
cim
dir
lar MAGNETIC debaixo do ele-
vador no chão
esq
bai
apa FULL BOILE
cim
dir
lar FULL BOILE em cima da
HORSE SHOE MAGNETIC
adeus Feiteiro de meia-ti-
gela.
Fim de Dizzy por não haver
mais nada por fazer, não por
ter morrido.
P. S.: Muito importante!
Apanhe todas as vidas que
estiverem ao alcance da
mão, isto é, das asas.
esq bai — caminho inferior
do lado esquerdo
dir cim — caminho superior
do lado direito
esq cim — caminho supe-
rior do lado esquerdo
dir bai — caminho inferior
do lado direito

Popeye de 1985

Jogo velhinho, este Popeye dos espinafres. Mas o Jorge Cunha, da Rua Rafael Bordalo Pinheiro, lt. 332-4.º dt.º, Brandoa — 2700 Amadora, não quis que ficasse esquecido. E enviou o mapa para o Poço da Cidade. A procurar nestas páginas.

Deste leitor, ainda, alguns pokes que podem servir (nunca se sabe) a leitores mais desprevenidos.

KOSMIC KANGA — POKE 44521, 9

SORCERY — POKE 49823, 0

CAULDRON

10 CLEAR 24599: FOR f = 23296 TO 23309: READ a:

POKE f, a: NEXT f

20 LET I = USR 23296: POKE 40060, 0: LET I = USR 24600

30 DATA 221, 33, 24, 96, 17, 232, 159, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 201

ATIC ATAC — POKE 35353, 0

SWEVOS WORLD

10 CLEAR 24799

20 LOAD "" SCREEN \$: LOAD "" CODE: LOAD "" CODE:

POKE 33219, 0: RANDOMIZE USR 24800

CRITICAL MASS

10 CLS: LOAD "" SCREEN \$: INK 6: PAPER 8: OVER 1:

PRINT AT 0, 0: LOAD "" CODE:

POKE 56879, 52: PRINT USR 48000

Jogos para 2048

Preocupado com o facto de alguns jogos do Spectrum não funcionarem devidamente no 2048/2068, Fernando M. Martins Alves, da Avenida D. Afonso Henriques, 68, S. João da Talha — 2685 Sacavém, enviou uma lista de alguns desses jogos. Quem souber mais sobre este assunto e que pense que a questão é de interesse para todos os leitores pode escrever para «A Capital». Entretanto aqui fica a lista enviada pelo Fernando Alves.

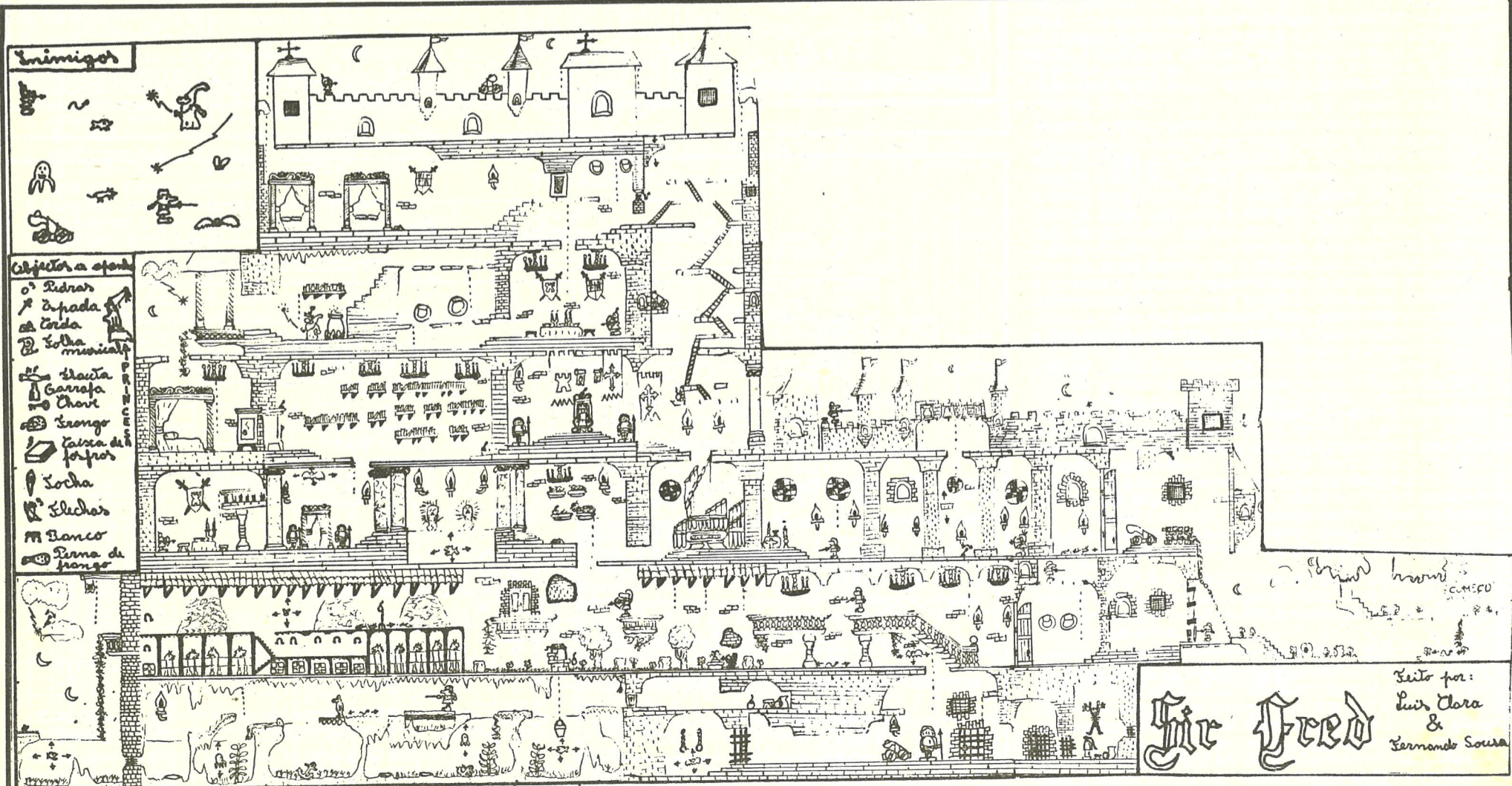
Jogos que não entram nos TC 2048/2068

- OLÉ TORO
- URIDIUM (a)
- ABU SIMBEL PROFANATION
- ARKANOID (a)
- SHORT CIRCUIT II
- HYBRID
- HOWARD THE DUCK
- SIDEWIZE
- TURBO
- CAMELOT WARRIORS
- GRYZOR (a)
- CAPTAIN AMERICA
- JACKAL
- GARFIELD (a)
- HELICOPTER
- PREDATOR
- WAR CARS
- RENTA-KILL RITA
- DENIZEN

(a) Há para as duas versões.

Sir Fred e um socorro

Procura-se um poke, que funcione, para Flying Shark. Quem o diz — ou escreve — é o Luís Miguel Silva Clara, da Azinhaga da Quinta Nova, Rio Judeu, lt. B, Torre da Marinha — 2840 Seixal. Como o pedido é urgente, podem mesmo telefonar-lhe para o 2212801, que o Luís não consegue chegar ao fim. Deste leitor do Seixal, algum material muito interessante para



VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da pág. anterior)

Sir Fred (mapa e muita informação) e o mapa completo de Cybernoid (publicado para ver se vocês se resolvem, de vez, a acabar este jogo, dado que Cybernoid II vem aí).

SIR FRED (Relatório completo)

Descobertas:

- 1 — Quando a piranha for atrás da perna de galinha saltamos para a água e pomo-nos atrás da rocha deixando-nos passar calmamente dentro da passagem secreta.
- 2 — Na varanda por cima da piranha anda-se tudo para a direita. Depois a correr para a corda dêem 3 passos e saltam, podendo assim mover a alavanca.
- 3 — Quando destruímos o polvo e apanharmos o que estava ao lado esquerdo dele, para nós saltarmos de novo para o lago onde se encontra a piranha, basta encostarmos-nos à pedra e começarmos a correr para o lado esquerdo, e quando nos agarramos à corda tocamos levemente na tecla para cima e assim conseguiremos passar.
- 4 — Para derrotar os espadachins basta deixar o dedo a carregar para a frente e carregar para baixo e para cima um de cada vez.
- 5 — Quando os arqueiros atirarem as flechas nós saltamos e assim não perdemos energia.
- 6 — Quando chegarmos ao quarto onde estiverem dois guardas há umas cortinas. Se saltarmos para a cortina do lado esquerdo conseguiremos subir para cima dela possibilitando-nos saltar para a corda.
- 7 — Na livraria encostamo-nos ao armário, virando-nos e começamos a correr em direcção à prateleira dos livros, saltamos e então podemos subir para cima dos livros. Depois é só mover a alavanca com uma flecha ou uma pedra.
- 8 — Na sala do rei, depois de mover a alavanca com uma flecha e de subir pelas bandeiras pequenas, podemos passar para o lado esquerdo do «écran».
- 9 — Na sala do piano só o podemos subir encostando-nos o mais possível para o lado esquerdo da escada sem a descermos e saltamos podendo assim subir o piano.
- 10 — Depois de passarmos o abismo e chegarmos à porta do castelo dá para subirmos as correntes.

Para que servem os objectos:

Pedra — Quando apanharmos a pedra podemos atirá-la 9 vezes que é o número que está na parte de cima da pedra. Com ela podemos destruir: arqueiros, cobras, piranhas, polvos, ratos, morcegos e moscas. Dá também para mover as alavancas.

Flecha — É igual às pedras só que com as flechas só matam: arqueiros, morcegos, moscas e movem alavancas.

Espada — Serve para lutar com os espadachins, e, se nos virarmos no lado da cadeira do rei, carrega-se na tecla para a espada carregamos depois para trás em direcção à cadeira do rei e podemos atravessá-la de um lado ao outro, podendo assim passar para o «écran» do lado direito.

Corda — Serve para a usarmos no abismo que fica no nosso lado direito quando começamos o jogo, nós pomo-nos o mais para a ponta possível e usa-se a corda, deixe o dedo na tecla USAR até a corda parar, depois deixam-na e comecem a balançar a corda. Nós temos que rapidamente ir para o lado direito e quando a corda for para o lado esquerdo comecem a correr e saltam. Se a corda já estiver alta quando saltarmos ela puxa-nos para cima da rocha.

Flauta — Serve apenas para fazermos subir umas cordas que nós não conseguimos apanhar.

Garrafa — Serve para o barqueiro vir-nos buscar.

Frango — Dá-nos energia.

Caixa de fósforos — Serve para acender os rastilhos às bombas.

Tocha — Possibilitam-nos de ver um pouco nos quartos escuros.

Banco — Serve para agarrarmos ou apanharmos uma coisa que está mais alta que a força do nosso super-salto.

Perna de frango — Serve para a darmos à piranha.

Como ver o fim do jogo.

Só quando tivermos a caixa de fósforos:

Apanhamos a pedra, entramos dentro da paisagem secreta, destruímos o polvo, apanhamos a caixa de fósforos, saltamos a corda para o outro lado de onde viemos, vamos para a varanda, saltamos para a nuvem, abrimos a porta do castelo e entramos, apanhamos as flechas, acendemos o rastilho à bomba e passamos. Descemos o poço, apanhamos a corda e voltamos para trás até chegarmos ao abismo. Descemos pela corda que usamos, saltamos para o outro lado da rocha, subimos a corrente, matamos o arqueiro e passamos para o outro «écran», viramos a alavanca e subimos até à corda. Subimos e vamos para o lado direito. Encostamo-nos aos sinos e descemos a corda da direita, depois teclamos para a esquerda e aí estamos nós com a nossa amada princesa.

Last Mission...

De Castelo Branco, escreve Fernando Anibal Freire Marcelino (Tv. Nuno Álvares, 3-r/c esq.º — 6000 Castelo Branco), com o mapa de *Last Mission*, um jogo espanhol que ele já acabou graças a um truque que também explica. E o Fernando envia também alguns pokes que, garantiu-lhe um amigo do lado de lá da fronteira, também funcionam. (Tens razão, Fernando, é Mag e não Mad. As gralhas dão comigo em doido(mad) — J.A.).

Ah, antes de seguir em frente, é preciso acrescentar que o Fernando quer trocar jogos e quejandos. Escrevam-lhe.

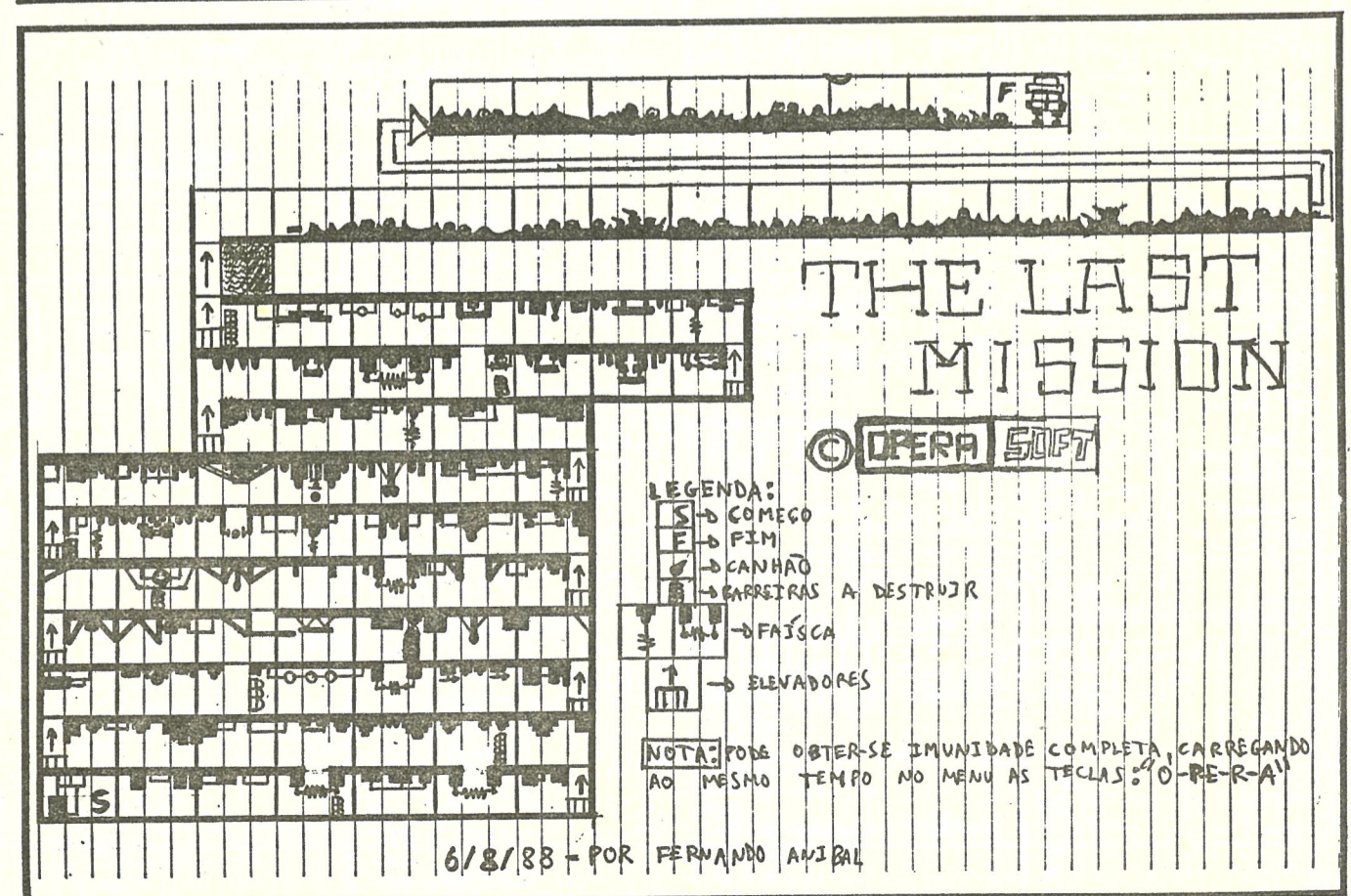
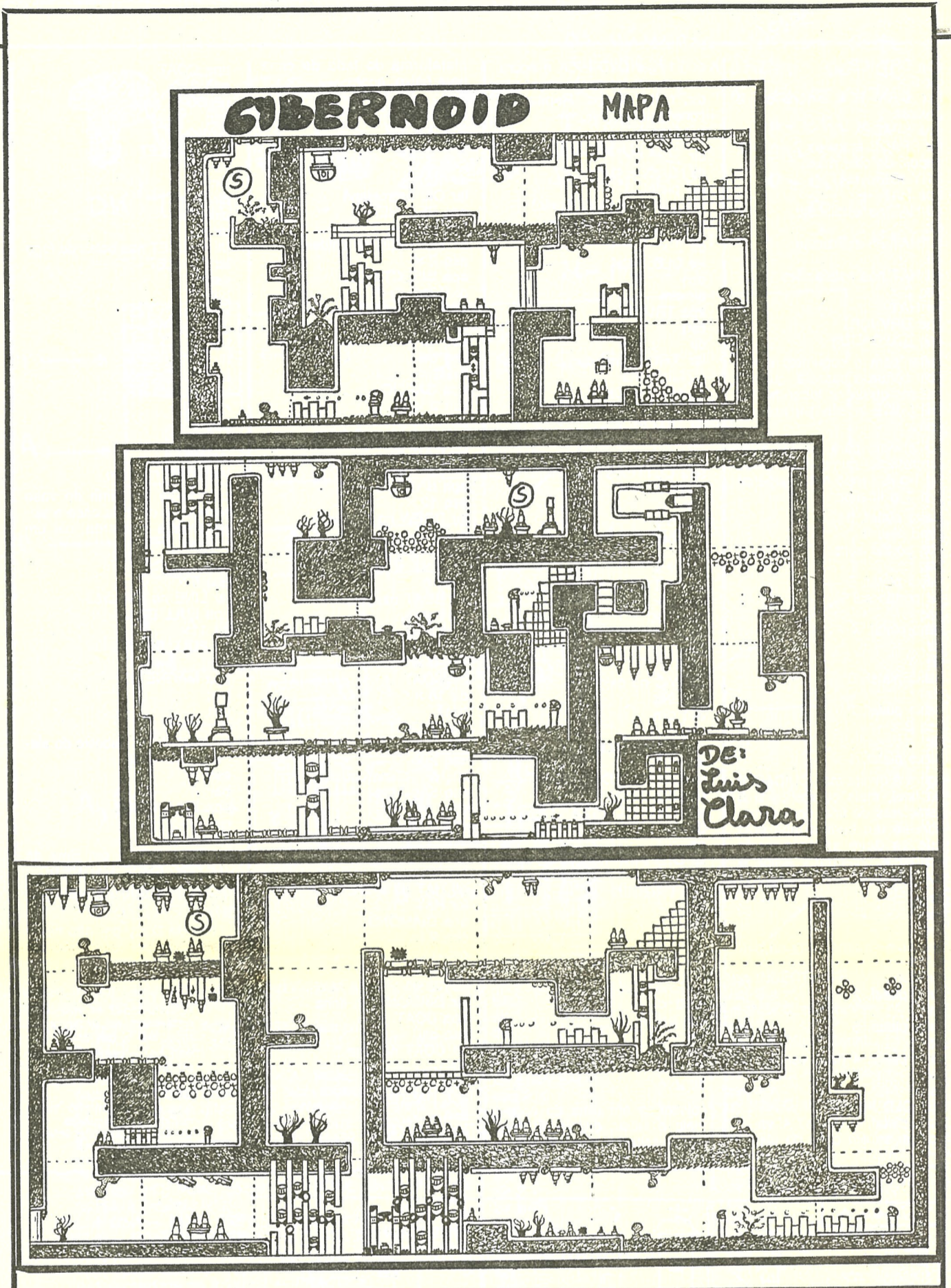
ROC MAN (jogo espanhol) — POKE 37200, 0

REX HARD — 27936, 201 (energia inf.); 46016, 150, 0 (tempo inf.); 28054, 201 (disparos inf.).

Knight Lore e...

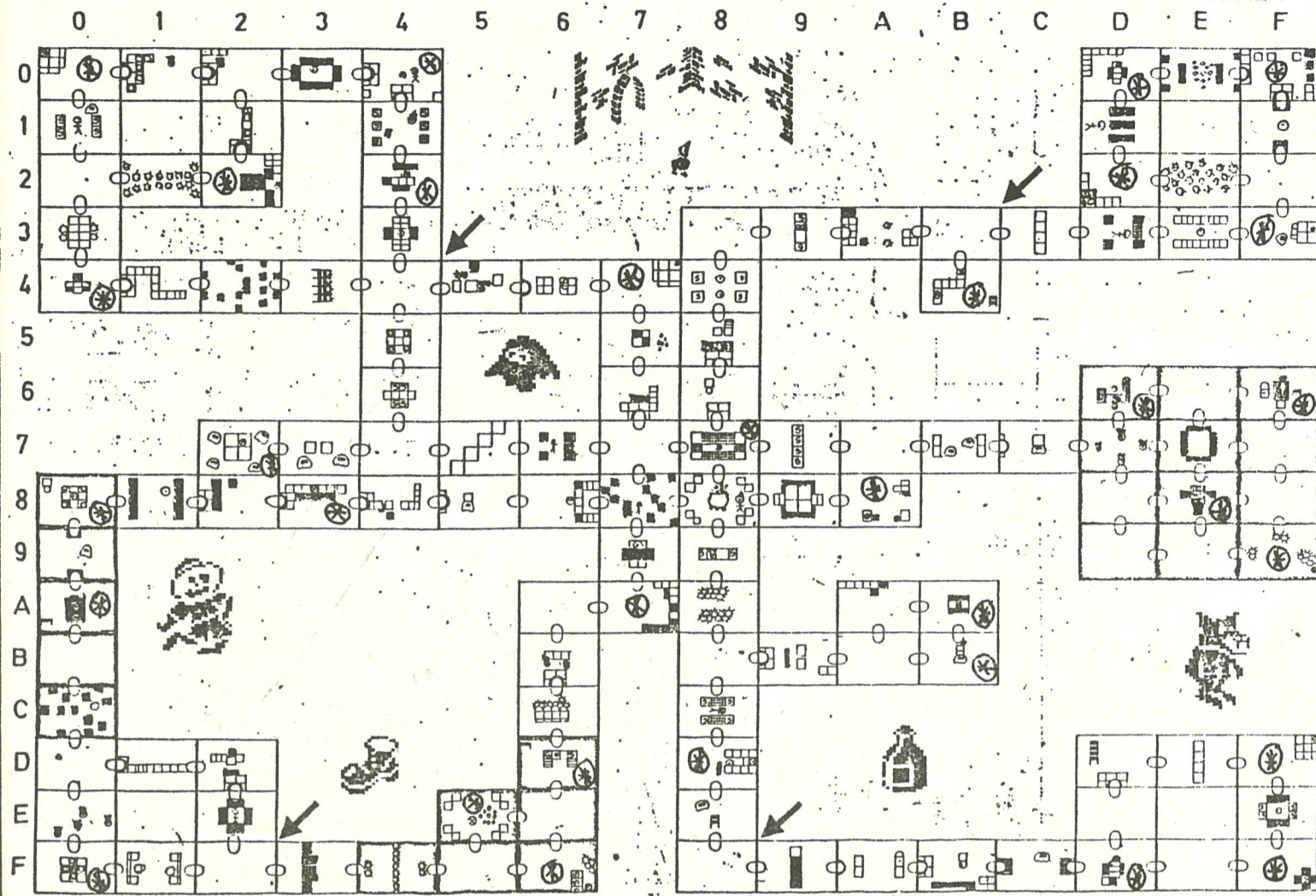
Pois é mesmo Pyjamarama, que reaparece nas dicas. Por culpa de Rui Manuel Pegado dos Santos, da Praceta Abelar Brotero, 22-r/c-dt.º — 2830 Barreiro, que agarrou em alguma informação antiga de *Knight Lore*, juntou o mapa, escreveu umas coisas para Pyjamarama e meteu tudo num envelope enviado ao Pogo (havia mais coisas mas seguiram para o «Linha a Linha»).

As dicas de Pyjamarama podem servir para «desencravar» Marco Bruno Pinheiro Marques, de Mem-Martins, que estava perdido no elevador. Se o Marco não desistiu já...



KNIGHT

LORE



Legenda

	Mesa		Objecto
	Cubos		Sala de entrada
	Copos		Sapo
	Arca		Grade
	Guerrreiro		Estrala
	Feticheiro		Boia
	Caldeirão		Tapete de picos
			Bola de picos
			Fantasma

- sala onde tem objecto

Entretanto, o Marco tem um problema com o carregador de vidas infinitas de *Knight Lore* (que também aqui se publica) que parece não funcionar. Já tentaste fazer MERGE "", carregar o bloco inicial do jogo, depois fazer LIST e então ver se deves acrescentar linhas no carregador já existente ou substituí-lo pelo que envias?

Se não funcionar, então talvez seja porque o teu carregador não dá para o jogo em questão. É provável e muito possível, como por diversas vezes aqui tem sido referido. Mas a questão fica em aberto e talvez algum leitor possa adiantar mais alguma coisa sobre este assunto.

Um outro assunto que preocupa Rui Manuel é a falta de informação sobre os jogos *Chain Reaction* e *Red October*, já referidos aqui em «A Capital». De facto, as críticas já apareceram e se mais não foi dito sobre qualquer dos jogos isso deve-se, por certo, ao pouco interesse que despertaram. De facto, *Chain Reaction* é pobre e *Red October* é por de mais complicado. Mas talvez algum leitor te possa ajudar. Ou então talvez tu possas pedir a um amigo que colecione «A Capital» que te deixe espreitar os números em que *Chain Reaction* e *Red October* apareceram.

Knight Lore — Este velho jogo, conta-nos a história de um explorador sobre o qual pesa uma maldição: todas as noites ele transforma-se em lobisomem. A finalidade é fazer uma poção para quebrar a maldição, a poção é feita num caldeirão dentro do qual é necessário deitar catorze objectos. Mas não é assim tão fácil!!!!...

De seguida apresento-vos uma tabela pela qual se pretende ultrapassar o problema dos objectos e sua distribuição. Consiste no seguinte:

Ao entrar numa sala com um objecto, deve, com a ajuda da tabela (em baixo), localizá-lo, anotando à parte o tipo de objecto e o seu nome. Assim, terá sempre uma forma de ver onde existem objectos do mesmo tipo, por exemplo se estava uma chávena na sala 7 A, a chávena era um objecto de tipo D se precisar de mais alguma chávena, fica a saber que existem chávenas nas salas 08, 38 e 8 D.

TABELA				
Tipos de objectos		SALAS		
A	BB	FO	F9	FF
B	04	OA	OF	D2
C	22	40	42	FD
D	08	38	7A	8D
E	6D	87	D6	DF
F	00	6F	74	BA
G	A8	B4	DO	F6
H	27	5E	E8	F3

Como sabem o *Knight Lore* tem 128 salas e 32 objectos para ganhar, deve lançar catorze objectos (dois de cada tipo) no caldeirão da sala 88. Aconselhável é deixar os objectos em salas próximas da 88 para os deitar no caldeirão à medida que forem pedidos.

Um outro conselho é que vá anotando os objectos que já deitou no caldeirão.

Carregador para Knight Lore

```

1 CLEAR VAL "24831" : INK VAL "7" : LOAD " " CODE
2 POKE VAL "23659", NOT PI : PRINT AT VAL "21",
NOT PI: PAPER NOT PI : INK NOT PI : LOAD " " CODE
5 POKE VAL "23659", 2 : CLS : PAPER 7
15 PRINT AT 11, 7 : "OPÇÕES DO SEU JOGO"
20 INPUT "Vidas Infinitas? (s/n)"; x $
25 IF x $ = "s" THEN GO TO 40
    
```

```

30
IF x $ = "n" THEN INPUT "N.º de Vidas (Máx. 127)
" : x : GOTO 45
35 GO TO 20
40 POKE 44947, 0 : POKE 53567, 0 : GO TO 50
45 POKE 44947, x
50 INPUT "Dias Infinitos? (s/n)"; x $
55 IF x $ = "s" THEN GO TO 70
60 IF x $ = "n" THEN GO TO 75
65 GO TO 50
70 POKE 50206, 0 : GO TO 100
75 INPUT "N.º de Dias (Max. 99)"; x : LET y = INT (x/10) :
LET x = x - y * 10 : LET x = y * 16 + x : POKE 50210, x
100 RANDOMIZE USR 24832
    
```

- PYJAMARAMA:**
- Para jogar *Pyjamarama* terá de fazer:
- 1 — Apanhar a libra na sala dos frangos.
 - 2 — Trocar a libra pelo «penny» na sala «help».
 - 3 — Abrir a porta da sala onde está o vaso.
 - 4 — Apanhar o martelo na casa de banho.
 - 5 — Trocar o martelo pelo extintor na sala das luzes.
 - 6 — Apagar o fogo por baixo do telhado na sala onde está a espada.
 - 7 — Trocar o extintor por chave quadrada na sala que fica depois do fogo.
 - 8 — Abrir a porta onde está o bilhete da livraria.
 - 9 — Apanhar a arma na sala do bilhar.
 - 10 — Acender a luz n.º 3 na sala das luzes.
 - 11 — Apanhar a chave triangular na sala do foguetão.
 - 12 — Acender a luz n.º 1 na sala das luzes.
 - 13 — Abrir a porta do peso que cai.
 - 14 — Carregar a pistola com a bateria na sala da bateria.
 - 15 — Trocar a chave por carta de condução na sala da carta de condução.
 - 16 — Trocar a carta de condução por chaves do telhado.
 - 17 — Trocar chaves por capacete nas escadas.
 - 18 — Deixar a pistola perto da sala das luzes (sala do elevador).
 - 19 — Apanhar o balde na sala dos barris.
 - 20 — Encher o balde na casa de banho.
 - 21 — Trocar o balde por bidão de «fuell» na sala dos caranguejos.
 - 22 — Deixar o bidão de «fuell» perto da sala das luzes (na sala dos barris).
 - 23 — Trocar «ticket» da livraria por livro no quarto.
 - 24 — Com o capacete e livros apanhar a tesoura na sala dos livros.
 - 25 — Na sala «help» pôr a seta em "ON".
 - 26 — Ir rapidamente à sala do balão e trocar a tesoura pela chave.

- 27 — Trocar chave pelo íman na sala da cozinha.
- 28 — Trocar íman pelo bidão de «fuell» e apanhar a pistola.
- 29 — Acender a luz n.º 1 e carregar o bidão na sala do peso que cai.
- 30 — Acender a luz n.º 3 e subir no foguetão.
- 31 — Trocar pistola por cristal lunar.
- 32 — Voltar ao foguetão e trocar o cristal lunar por íman.
- 33 — Carregar o bidão de «fuell» outra vez.
- 34 — Subir outra vez no foguetão e ir à lua, entrar na porta em frente, desligar o escudo, apanhar a corda do relógio, acender a luz n.º 4.
- 35 — Voltar e tocar no despertador do quarto do pai.

E já é tempo...

De acabar com a Corrida Contra o Tempo. *Race Against Time*, o jogo da corrida pelo mundo. E uma grande ajuda é dada pelo Ricardo Godinho, da Praceta Pedro Ivo, 10, 1.º-esq. — 2700 Amadora. E é com ele, que aproveitou a carta para dizer que deseja ver este suplemento passar a bi-semanal, que se fecha a loja por esta semana. Pedindo-vos, por tudo, que não enviem «dicas» de «dicas» já aqui publicadas, «pokes» de «pokes» ou mapas de mapas. E neste capítulo dos mapas, esperem por surpresas. Talvez já para a semana. Escrevam...

- THE RACE AGAINST TIME**
- ARRENQUE — Utilizar na Europa junto ao leopardo (colocar do outro lado do buraco).
 - BANCO — Utilizar na Ásia (depois de sair do aeroporto ir sempre para a esquerda, quando chegarem a um sítio onde há um tempo utilizem o banco para subir).
 - CASACO — Tem que se possuir na Ásia onde está a nevar.
 - CHAPÉU-DE-CHUVA — Tem que se possuir em duas ocasiões. Na Europa, no quadro em que está a nevar, e no quadro em que aparece a fonte quando nos aproximamos.
 - DESEMPANADORA — Utilizar na Europa, colocá-la em cima do J que está («spanner») junto ao chafariz.
 - ESFINGE — Utiliza-se na África junto dos faraós, coloca-se na porta do quadro onde estão representados os faraós.
 - FICHA DE ELECTRICIDADE — Utiliza-se na Europa para parar a fonte que, para passar, é necessário o chapéu-de-chuva; coloca-se mesmo por cima da fonte.
 - MACHADO — Utiliza-se na América junto a uma moita que não nos deixa passar.
 - PICARETA — Utiliza-se na América na ponte que está imóvel (junto à bandeira).
 - QUEIJO — Utiliza-se na África junto ao elefante.
 - SACO DE AREIA — Utiliza-se na África entrando na abertura feita pela esfinge e colocando-o em cima da pedra que está elevada em relação ao nível do chão.
 - SAL — Utiliza-se na Austrália onde está uma ponte submergida.
 - TURBANTE — Utiliza-se na África, passando pela abertura feita pelo saco de areia, e é necessário para poder passar o furacão que existe na África nessa passagem aberta pelo saco de areia.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
 TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
 1124 LISBOA CODEX.

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

«Reprise»

ACADEMY

VALEND-SE do seu acesso a revistas inglesas, José Jorge Rodrigues Dias, da Rua Capelo, 5-4.º Fte, 1200, Lisboa, já andou às voltas com *Academy*, um muito difícil jogo da responsabilidade de um senhor chamado Pete Cooke. É assim pela mão de José Jorge (atenção, ele quer trocar correspondência e jogos) e com base na informação publicada na «Crash», que é possível viajar por cinco níveis de *Academy*. Viagem difícil, apesar de toda a informação. Aguarde-se agora que alguém se decida explicar os comandos, as teclas, tudo sobre a nave (ou naves) de *Academy*.

— Nível um:

Missão um: («If it moves...»)

— A base está cercada por 7 «Lighthouses». Não os destruam, pois são necessários à navegação. Construa o seu «Skimmer» com bons «lasers», «scanner», 4 bombas, 8 mísseis, algumas munições, um compasso, boa «main drive». Em seguida, voem à volta da sua base e atirem em cima de qualquer coisa, desde que não sejam as «Lighthouses». Voltem para a «GLV» e reequipem-se. De seguida, voltem a patrulhar a região à volta da sua base e acabem com todas as naves que circulam perto das «Lighthouses». Estas naves circulam em grupos e se não são abordadas com cuidado, são muito perigosas, devendo ser destruídas uma a uma. Usem todos os mísseis contra elas e depois retornem à «GLV». Mudem a mira para a retaguarda e continuem a disparar, deitando tantas bombas quanto possível, mas tendo cuidado para elas não explodirem muito perto da «GLV». Com alguma sorte as bombas devem rebentar com as naves, mas se isso não acontecer voltem à «GLV», reequipem-se e repitam a operação. Depois de as naves terem sido destruídas, destruam as «Lighthouses», ordenadamente e conforme as coordenadas do compasso, para depois saberem onde estão. Se ficar escuro retornem à «GLV» e esperem 5 minutos até que o sol brilhe de novo.

Missão dois («Red Dawn»):

— Usem a mesma nave que utilizaram na missão um, mas juntem ao equipamento uma «Jump/door unit», «I/R» ou «Flares» e 8 unidades de munição. Não disparem contra os «Jump pads»! Isto é crucial. Primeiro destruam tudo o que está à volta da «GLV», exceptuando os «Jump pads». Reequipem-se e utilizando a «Jump/door unit» saltem para qualquer lado. Encontram-se num dos «Outposts». Localizem as fábricas-robôs mas mantenham-se distantes delas, por enquanto. Disparem contra tudo o resto. Voem entre as fábricas largando bombas. Usem o «ADF» para retornar à base depois de terem a certeza de que as bombas destruíram as fábricas robôs (usem o «Scanner»). Usem as munições para eliminar os mísseis lançados pelas fábricas-robôs. Se por acaso ficarem sem munições fujam para a base, mantendo a mira na retaguarda no caso de vir algum míssil. Chegados à base, reabastecem-se de combustível, reequipam-se e repitam a missão até que tudo esteja destruído.

Missão três («Meltdown»):

— Esta é provavelmente a mais difícil das missões do primeiro nível. Arranjem uma nova nave com escudos fortes, «Lasers» fortes e «AMM» fortes, 4 bombas, um «Scanner», um compasso e mísseis. Evitem as minas que aparecem no «Scanner» mostradas por quatro pontos formando um quadrado. Disparem na direcção das minas, mas a uma distância considerável para evitar serem apanhados pela explosão. É aconselhável parar às vezes e olhar para o «Scanner». Qualquer coisa que esteja a mexer no «Scanner» quando estamos parados, ou é uma nave ou um míssil, por isso destruam-na antes que vos destrua. Evitem a fortaleza ou se for necessário lancem uma bomba (lembrem-se de que têm de estar a uma grande distância quando a bomba deflagrar porque senão «adeus Skimmer»). Os objectos com formato de vulcão são indestrutíveis e não são o reactor, por isso não desperdicem munições.

Missão quatro («Softly Softly»):

— Esta missão é relativamente fácil. Equipam a nave com bons «Lasers», «Main Drive», um bom escudo, um «Scanner» e um compasso. Sigam o corredor das minas, tendo o cuidado de parar às vezes e verificar a existência de outros objectos que se mexem no «Scanner», que são sem dúvida naves ou mísseis. Quando chegarem a um canto do corredor de minas e tiverem de virar tenham o cuidado de não fazer uma curva muito apertada pois ao curvarem correm o risco de bater numa mina e explodirem. Quando estiverem com muita velocidade e uma nave vos atacar não desperdicem munições e mandem um míssil. Destruam tudo e verão acabado o nível 1.

— Nível dois:

Missão um («Cipher»):

— Desenhem um «Skimmer» com uma «Door unit» e mísseis. Sigam a direcção de um par de «Lighthouses» até encontrarem os Reactores, que são facilmente identificáveis no «Scanner». Aproximem-se vagarosamente, disparando contra tudo o que se mexe, mas NÃO acertem no reactor porque o reactor então não vos permitirá entrar. Encostem-se então aos reactores e apanhem os códigos. Depois retornem ao «GLV» destruindo o par de «Lighthouses», para depois saberem que já estiveram ali. Reequipem-se e repitam o procedimento para todos os outros pares de «Lighthouses» e reactores. Quando todos os códigos forem extraídos, voltem ao «GLV» e vão ao «Codes System». No começo é melhor tentar encaixar uma peça do código com todas as outras até que uma delas encaixe. Os códigos, depois de montados parecem dois números.

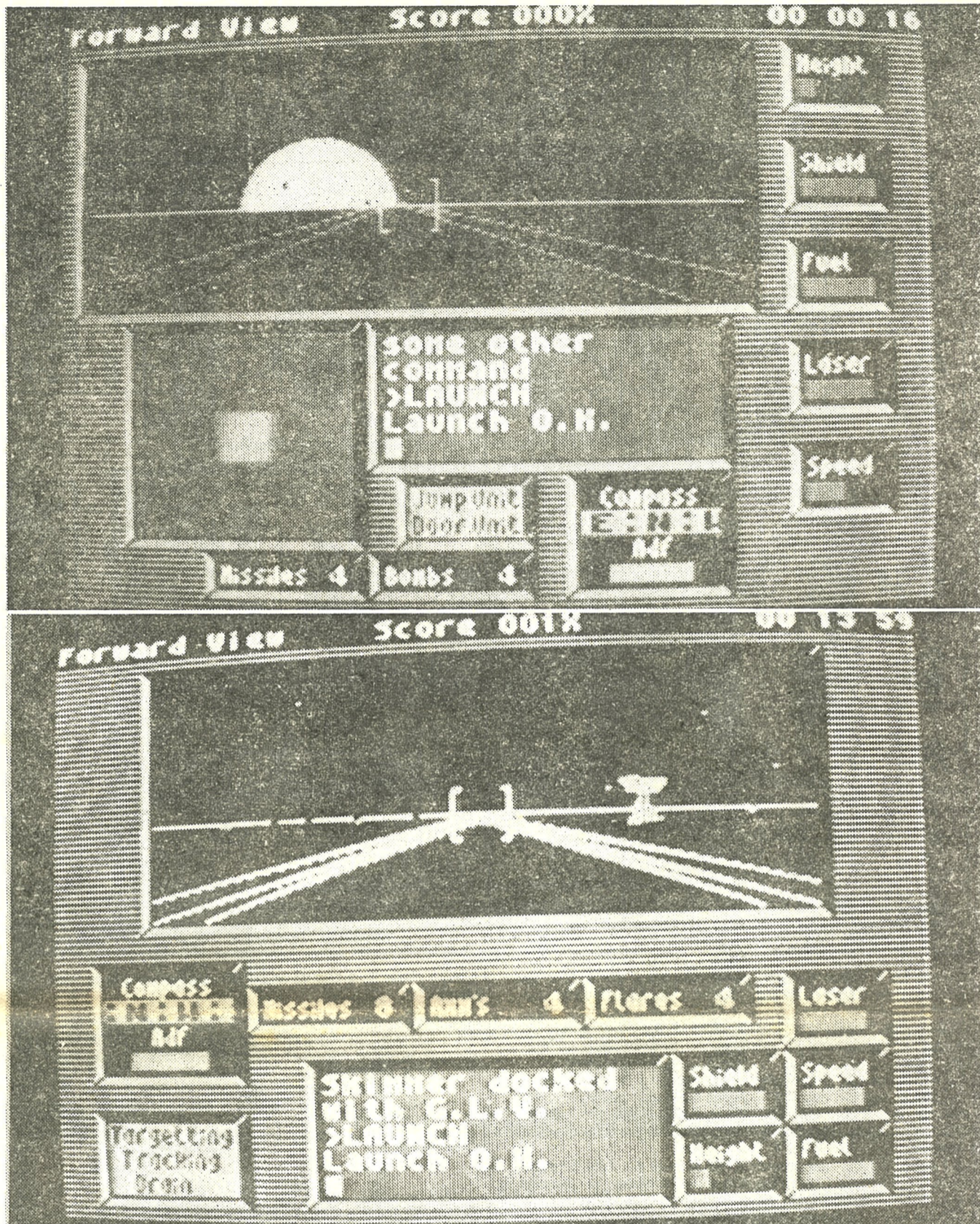
Missão dois («At the OK Corral»):

— Muitos mísseis e um forte escudo são necessários para esta missão. Os mísseis são para os rastreadores armados, que são invulneráveis aos «Lasers». Deve-se para por vezes e procurar grupos de robôs e depois aproximar-se devagar. Quando eles atacarem destruam-nos, utilizando apenas os «Lasers» e nunca os mísseis.

Missão três («Hide and Seek»):

— «Delay bombs» (bombas retardatárias) são necessárias para esta missão. Os «AMM» ou bons «Lasers» e mísseis não são essenciais mas por precaução é bom ir bem armado. No entanto um bom escudo é essencial. O Dróide supressor é movido disparando contra ele, mas é muito difícil de controlar. Dirija-se a um grupo de discos solares, com muito cuidado para ser capaz de entrar sem ser abatido. Posicione-se de maneira a que todos os discos sejam visíveis no quadrado azul central do «Scanner». Então virem-se e disparem contra o Dróide, pois não vão querer destruí-lo com discos. Continuem a disparar até que os discos também comecem a disparar, então larguem uma «Delay bomb» e fujam, voando na direcção do Dróide Suppressor, mas tenham cuidado para não chocarem com ele. Se tudo isto for efectuado correctamente a bomba deverá destruir todos os discos mas não o Dróide. Lembrem-se que só têm dois Dróides por isso não os desperdicem pois sem eles não conseguirão acabar a missão.

— Nível três:



Missão um («Laserium»):

— Esta é fácil! Desenhem um «Skimmer» de combate com bons «Lasers», escudo, mísseis, «Scanner». Não ataquem muito ao pé da «Landscape». Têm que ser atacadas com calma, sempre voltando à base se estiver com muitos estragos. Não lancem muitos mísseis de uma só vez, pois isto aumenta as probabilidades de um lançamento de um Robô inimigo. Não devem ter muita dificuldade em obter 100% nesta missão.

Missão dois («Hades II»):

— Usem o mesmo «Skimmer» de combate que utilizaram em «Laserium», mas adicionem uma «Jump unit» se ainda não tiver nenhuma. Tenham cuidado para não destruir os «Jump pads».

Missão três («Sands of Time»):

— Para destruir os reactores usem «Delay bombs» ou disparem um míssil de muito pouca distância. Tenham muito cuidado com discos solares que poderão estar a proteger algum reactor pois nesta missão não dispõem de Dróides Supressores. Nesta missão não vale a pena continuar a jogar depois de terem conseguido alcançar 60%, pois as outras missões, compensarão o vosso «score».

Missão quatro («Mission Improbable»):

— Parecida com a missão «Cipher» do nível dois, mas com «Jump pads». Um Dróide Supressor é necessário para o primeiro «Jump pad», pois ele está rodeado por discos solares. Aparte disso é relativamente fácil.

— Nível quatro

Missão um («Ceti Revisited»):

— Muito parecido com «Mission Improbable», mas nesta missão não existem discos solares. Tenham o cuidado de reabastecer sempre que necessário, pois há diversas «Jump pads». É também relativamente fácil.

Missão dois («Out of the Frying Pan»):

— Nesta missão, os «Hunters» atacam em grupo, por isso vão precisar de mísseis, bons «Lasers» e escudos fortíssimos para sobreviver. Se tiverem calma esta será outra missão fácil.

Missão três («Don't Panic»):

— Vão precisar de «Delay bombs» para eliminar os discos solares e as fábricas-robôs. As «Lighthouses» indicam o caminho dos discos e das fábricas. Destruam os discos como em «Hide and Seek» (nível dois), utilizando os Dróides Supressores, que são encontrados seguindo os «Beacons». A maneira mais fácil de acabar com as fábricas é voar entre elas, destruindo os mísseis que por elas são lançados com AAM. Larguem uma bomba no centro do grupo e fujam rapidamente. Nunca disparem «Lasers» contra os mísseis.

Missão quatro («Needle in a Haystack»):

— Muito parecida com «Softly Softly», excepto o caminho entre as minhas que é mais tortuoso.

Tenham cuidado com a fortaleza e não se preocupem se fizerem alguma mina deflagrar, pois só terão de esperar algum tempo

para que o escudo recarregue. Quando (se!) chegarem ao «GLV», lembrem-se de desistir se não tiverem conseguido 90% ou mais.

— Nível cinco

Missão um («Coal Mine»):

— Vão precisar de um «Skimmer» de combate mas desta vez substituam a «Jump/Door unit» por infravermelhos. Usem as mesmas táticas utilizadas nos níveis em que é preciso destruir tudo e não vão ter dificuldades.

Missão dois («Paz»):

— Aqui vão conhecer os interessantes super mísseis que não podem ser destruídos! Ao princípio a melhor coisa é fugir e bem depressa! Quando isso acontecer, mudem a mira para a retaguarda e continuem a disparar para tentar destruir tantas coisas quanto possível, a fim de tornar cada investida cada vez mais fácil. Tentem destruir a fortaleza, do mais longe possível, antes que eles disparem aqueles terríveis mísseis, porque se eles disparam um desses, a única coisa a fazer é rezar para que o nosso escudo esteja carregado. Desistem logo que tiverem alcançado um «score» aceitável.

Missão três («Protector»):

— Vão precisar de uma altíssima «Main drive» para esta missão. Desta maneira vão conseguir acabar com alguns «Trackers» logo no princípio, antes que eles escapem. Após isso, só terão de procurar, localizar e destruir, tendo muito cuidado com as minas.

Missão quatro («Shepherd»):

— As «Watch Towers» são movidas da mesma maneira do que os Dróides, ou seja, disparando contra elas. Não as metam muito perto uma das outras pois poderão interferir quando da acopulação na base. Tenham muito cuidado com as minas. Têm que ter muita atenção ao «Scanner» pois tudo o que se mover quando estivermos parados é para destruir conforme o que for.

Dicas gerais:

a) Usem sempre «low power steering», o que o que torna a nave mais fácil de controlar. Se por acaso estiverem cercados vão alternando a mira (frente/retaguarda) em vez de se virarem.

b) Bombas são extremamente úteis mas raramente precisarão de mais de quatro e como só podem largar uma de cada vez, podendo retornar à base, é melhor utilizar sempre o máximo de 4 bombas.

c) Se as naves estão a atacá-los de uma distância considerável, parem e ataquem-nas com mísseis e «Lasers» mas, se estiverem cercados, larguem uma «Delay bomb» e «ponham-se a milhas».

d) Para alcançarem realmente altos «scores», não acopecem na «GLV» se tiverem de 85 a 89% pois acrescentaria mais 5% e seriam obrigados a desistir (abandonar a missão).

e) Nunca desperdicem «Lasers», tenham a certeza de que eles vão acertar em qualquer coisa antes de disparar. Usando este método também evitarão que os «Lasers» aqueçam muito.

f) As minas são habitualmente mortais, por isso destruam-nas a uma boa distância.